SUPER MARIO MAKER™

⚠ Informations importantes | Informations sur le produit

Les créateurs de Super Mario Maker

Créer

Publier

NOUVEAU!

Jouer

L'art de la création

Incarner Mario

Menu principal

Informations personnelles

FAQ

Tuyaux supplémentaires

▼ Entrez les codes du livret d'idées ici!

# Créer

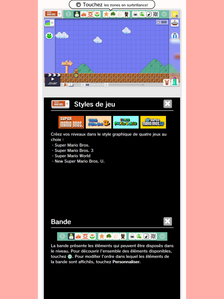
Combinez une multitude d'éléments pour élaborer vos niveaux personnalisés.

Créer | Jouer | Sauvegarder et publier

## 1 Créer

Pour créer des niveaux, vous aurez besoin du Wii U GamePad. Lui la bande en haut de l'écran vous donne accès à une multitude d'éléments à placer, des blocs aux plus basiques aux ennemis plus inutiles, en passant par les objets spéciaux. L'un d'entre eux vous intrigue ? Placez-le dans votre niveau ! Votre grande ambition est créative ne fait que commencer ? Pour déplacer Mario, utilisez le stylet ou ⊙.

Touchez au sons en surbrillance



### Styles de jeu

Créez vos niveaux dans le style graphique de quatre jeux au choix :
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 3
- Super Mario World
- New Super Mario Bros. U.

### Bande

La bande présente les éléments qui peuvent être disposés dans votre niveau. Faites défiler la bande à l'aide de l'écran tactile ou touchez . Pour modifier l'ordre dans lequel les éléments de la bande sont affichés, touchez **Personnaliser**.

### Menu principal

Ouvre le menu principal.

Plus d'infos

### Décors

Choisissez le type de décor pour votre niveau. Les décors incluent des classiques comme le Manoir hanté et le Ballon volant, alors vous pouvez laisser libre cours à votre imagination lorsque Mario se dirige vers l'arrivée !

### Effets sonores

Ouvre une bande spécialement dédiée aux effets sonores à placer dans votre niveau.

Plus d'infos

### Temps / Défilement

Permet d'ajuster la limite de temps et la vitesse de défilement automatique du niveau.

Plus d'infos

### Sauvegarder / Charger / Publier

Sauvegardez votre niveau, chargez un niveau déjà créé ou publiez vos créations.

Vous devez sauvegarder vos niveaux avant de pouvoir les publier.

### Efface

Pour retirer un élément de votre niveau, sélectionnez l'effaceur, puis touchez l'élément à effacer. Touchez à nouveau l'effaceur pour le désactiver. Vous pouvez également effacer rapidement à l'effacer en maintenant ZR et en ⊙ R enfoncés pendant que vous créez un niveau.

Plus d'infos

### Emplacement du départ et de l'arrivée

Vous pouvez modifier la hauteur du point de départ et de l'arrivée en les faisant glisser vers le haut ou vers le bas. Si vous placez ↔ vers la droite ou vers la gauche, vous allongez ou raccourcissez votre niveau.

### Essai du niveau

Touchez cette icône pour essayer le niveau sur-le-champ ! Vous pouvez également appuyer sur ⊙ pour accéder à l'essai de votre niveau. Si vous perdez une vie ou si vous atteignez l'arrivée du niveau, vous retournerez également à cet écran. Appuyez sur ⊙ pour essayer le niveau depuis son point de départ.

### Sur les traces de Mario

À la fin de chaque essai, vous pouvez toucher pour que les derniers mouvements effectués par Mario apparaissent en surimpression.

Plus d'infos

### Zone principale / secondaire

Cette icône permet de passer de la zone principale du niveau à la zone secondaire à laquelle Mario accède au moyen des tuyaux.

Plus d'infos

### Longueur du niveau / Curseur d'emplacement

Pour modifier la longueur du niveau, maintenez l'icône A et tenez le glisser vers la gauche ou vers la droite.

Vous pouvez également modifier la longueur en faisant glisser ZR ou ZL. Si vous souhaitez placer Mario directement au départ, touchez l'icône D. Pour le mener à l'arrivée, touchez l'icône A.

### Annuler

Touchez-le et il annulera la dernière action que vous venez d'effectuer.

### Réinitialiser

Touchez et maintenez le stylet sur cette icône pour effacer tous les éléments en place et réinitialiser le niveau.

Certaines icônes n'apparaissent qu'au fil de votre progression.

## 2 Jouer

Il suffit d'un bouton pour que votre œuvre en chantier devienne un niveau parfaitement jouable! Si un bug vous achale, vous n'avez qu'à repasser en mode Création pour le corriger. Quelle sensation merveilleuse d'être le premier joueur au monde à explorer les niveaux uniques que vous créez !

## 3 Sauvegarder et publier

Une fois votre niveau terminé, vous pouvez le sauvegarder! Et bien sûr, après tous ces efforts, il serait dommage de ne pas le publier pour que tout le monde puisse en profiter! Vos niveaux sauvegardés sont accessibles en sélectionnant Précédemment depuis le menu principal.

Les niveaux sauvegardés peuvent être modifiés une fois chargés.

### Les fonctions amiibo

Les amiibo peuvent être utilisés pendant la phase de création d'un niveau pour ajouter plus de variété.
Touchez le Wii U GamePad avec votre amiibo pour obtenir des éléments uniques.

| Mario (Personnages de Super Mario Bros.) | Autres amiibo |
|---|---|
| Ajoutez l'objet spécial correspondant dans votre niveau. Si Mario l'effleure dans un niveau, il se transforme en Mario Géant! (Pas tout à fait Super Mario ou Mega Mario, juste la bonne taille pour aplatir les Goombas!) | Un costume tout-terrain d'amiibo apparaît dans votre niveau. Le champignon invaincible. Attrapez un de ces champignons dans un niveau et Mario entière un costume ou hasard parmi un grand nombre de personnages et d'objets, ou celui choisi lors de la création. Si vous avez deux amiibo identiques ou plus dans votre niveau, Mario costumé réagira différemment selon le costume. |

Voir les amiibo compatibles

# L'art de la création

Toutes les astuces pour exprimer sa créativité avec brio!

## Suivre Mario à la trace

À la fin de chaque essai, vous pouvez toucher pour que les derniers mouvements effectués par Mario apparaissent en surimpression. C'est très pratique pour déterminer la position de certains éléments!

## Limite de temps / Défilement automatique

Permet d'ajuster la limite de temps et la vitesse du défilement automatique. Modifier ces critères suffit à faire varier la difficulté d'un niveau. Essayez-le en réduisant drastiquement la limite de temps ou en augmentant la vitesse de défilement à l'extrême, par exemple!

## Effets sonores

Touchez pour ouvrir une bande spécialement dédiée aux effets sonores à placer dans votre niveau. Vous pouvez aussi toucher pour enregistrer un son grâce au micro du Wii U GamePad; il apparaîtra dans la bande de sons sous la forme . Touchez une nouvelle fois pour fermer la bande.

◆ Lorsque vous publiez un niveau qui contient , le son enregistré dans est automatiquement remplacé par un cri de perroquet.

## Poser des rails

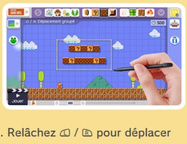
Sélectionnez un type de rails dans la bande et touchez l'écran pour commencer à les poser. Les rails peuvent être orientés dans huit directions.
Les directions disponibles s'affichent en pointillé.
Faites glisser un ennemi ou un autre élément sur le rail pour que celui-ci se déplace le long du rail. Touchez son extrémité pour passer d'un circuit fermé à un circuit ouvert.

## Zone principale / secondaire

En faisant glisser Mario sur un tuyau, vous pouvez créer une zone secondaire. Touchez pour passer de la zone principale du niveau à la zone secondaire.

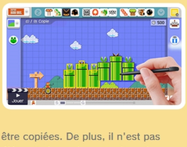
## Sélectionner et déplacer plusieurs éléments à la fois

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à la fois en maintenant / enfoncé tout en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile. Tous les éléments de la zone en pointillés ainsi formée sont alors sélectionnés. Relâchez / pour déplacer en même temps tous les éléments.



## Copier

Pour copier un élément déjà placé, maintenez / enfoncé, touchez-le et déplacez-le. Il est également possible de procéder ainsi après avoir sélectionné plusieurs éléments.



◆ Les télé-portes ne peuvent pas être copiées. De plus, il n'est pas toujours possible de copier des éléments lorsqu'un grand nombre d'entre eux sont déjà placés dans le niveau.

## Efface

Pour effacer un élément, maintenez + / + enfoncés et touchez-le. C'est très pratique lorsque vous n'avez que peu d'éléments à effacer.

## Champignons mystères

Le champignon mystère est un objet qui permet à Mario de se transformer en Mario costumé avec une grande variété de costumes, comprenant d'autres personnages, des objets et même certains ennemis!
Le personnage est sélectionné au hasard dans le tableau des costumes disponibles et change chaque fois que le niveau est joué. Il est également possible de choisir un costume spécifique pour les joueurs de votre niveau en touchant le champignon mystère.
Pour augmenter le nombre de costumes disponibles, vous pouvez utiliser des amiibo ou encore terminer le Défi 100 Mario.Vous pouvez aussi augmenter le nombre de costumes en terminant des niveaux officiels.

Retour à la page principale

# Incarner Mario

Du 3 mars à la fin. Mario sous toutes ses formes !

Le façon de dirigier Mario diffère légèrement en fonction de style de jeu choisi. Vous pouvez changer les commandes en sélectionnant l'icône des Paramètres dans le menu principal. Mais je suis certaine que vous serez rapidement à l'aise avec chacun d'eux après avoir lu ces quelques pages pour chaque type de Mario sortis.



Les commandes de la manette Wii U sont à la manette Classique Controller Pro sont identiques à celles du Wii U GamePad.

# Menu principal

Le meilleur endroit pour commencer !

Touchez les zones en surbrillance !

## Créateur de niveau

Touchez ici pour ouvrir l'écran de création de niveau.

Plus d'infos

## Roboniveaux

Visitez votre ami Roboniveaux pour gérer vos niveaux sauvegardés. Il vous permet entre autres de les modifier et de les publier !

## Monde des niveaux

Ici, vous aurez accès à tout un monde de niveaux uniques créés par d'autres joueurs du monde entier ! Sautez à pieds joints et jouez à des niveaux individuels, essayez le mode Défi 100 Mario ou cherchez des créateurs spécifiques en touchant ici. Veuillez noter qu'une connexion Internet à haute vitesse sans fil est nécessaire pour jouer en ligne. Pour plus d'informations, visitez support.nintendo.com.

Plus d'infos

## Notifications

Touchez ici pour voir les informations les plus récentes sur les niveaux officiels nouvellement publiés et les joueurs qui se sont essayés à vos niveaux. Vous pouvez modifier les paramètres des notifications dans Paramètres.

## Paramètres

Permet de modifier différents paramètres tels que les commandes pour diriger Mario, l'affichage des commentaires dans un niveau, l'utilisation du son 3D et les notifications.

## Mode d'emploi

Ouvre ce mode d'emploi. (Mais ça, vous le saviez déjà, non ?)

## Menu principal

Vous pouvez l'ouvrir en touchant , ou en appuyant sur .

## Défi 10 Mario

Essayez de terminer une séquence de huit niveaux avec dix vies à votre disposition. Vous pouvez les explorer sans être connecté à Internet.

Plus d'infos

## Porte

Permet de retourner à l'écran titre.

## Roboniveaux

Roboniveaux vous permet de gérer vos niveaux sauvegardés. Les niveaux créés par d'autres joueurs sont signalés par , et ceux que vous avez publiés par . Question mémoire, Roboniveaux est plutôt doué : il peut conserver jusqu'à 120 niveaux à la fois !

### Modifier

Charge un niveau sauvegardé à modifier.

### Jouer

Permet de jouer à un niveau.

### Publier

Publiez un niveau pour le partager avec les autres joueurs.

### Changer le nom

Permet de changer le nom d'un niveau.
Il est ensuite possible de le publier à nouveau.

### Supprimer

Efface un niveau sauvegardé de la mémoire de Roboniveaux.

◆ Pour supprimer un niveau publié du serveur après l'avoir publié, sélectionnez Niveaux publiés sur votre page d'informations personnelles.

N'oubliez pas qu'une fois votre niveau supprimé ou écrasé, il n'est plus possible de le récupérer. Faites bien attention quand vous supprimez un niveau ou que vous enregistrez des modifications! Il serait dommage de perdre des données.

### Passer d'un panneau à l'autre

Touchez l'icône en haut à gauche ou pour passer d'un panneau à l'autre.

### Mes niveaux

Ce panneau regroupe les niveaux de votre création.

### Niveaux démo

Ce panneau regroupe les niveaux du tutoriel et ceux que vous avez terminés dans le Défi 10 Mario.

◆ Vous ne pouvez pas publier des niveaux créés en modifiant des niveaux démo.

### Modifier les niveaux

Quand vous aurez sauvegardé quelques niveaux, passez à l'expérimentation!

### Créer des mondes

Quatre niveaux sauvegardés sur la même ligne forment un monde. Pour les jouer tous à la suite, touchez .

### Déplacer des niveaux

Maintenez le stylet sur un niveau et faites le glisser sur l'écran pour le déplacer vers un autre emplacement. Cela changera l'ordre des niveaux lorsque vous y jouez comme monde complet.

## Paramètres

Vous pouvez modifier différents paramètres.

### Commandes

Modifiez les boutons qui font courir et sauter Mario.

### Informations importantes : Publication de niveaux

Affiche des informations importantes que vous devriez lire avant de publier des niveaux.

### Son 3D (GamePad)

Vous permet d'utiliser les haut-parleurs du Wii U GamePad pour créer une expérience de son 3D. Assurez-vous d'augmenter le volume du GamePad lorsque cette option est activée!

◆ Si la sortie audio du GamePad est réglée sur mono dans les paramètres de la console ↗, le son 3D du GamePad ne fonctionne pas.

### Commentaires dans les niveaux

Vous pouvez choisir d'afficher les commentaires des joueurs du monde entier ou seulement des joueurs de la région de votre console lorsque vous jouez à un niveau.

### Votre activité

Quand vous jouez à un niveau créé par un autre utilisateur, le créateur peut recevoir une notification chaque fois que vous y jouez. Vous pouvez désactiver cette notification dans les paramètres. Sinon, lorsque vous jouez aux niveaux créés par d'autres utilisateurs, les créateurs reçoivent une notification dès que :

- vous essayez un de leurs niveaux;
- vous leur donnez un Bravo;
- vous leur laissez un commentaire.

◆ Même si vous choisissez de ne pas envoyer de notifications, vos données de jeu seront sauvegardées dans l'historique du niveau.

### Notifications dans Mes niveaux

Une notification sera affichée chaque fois qu'un autre utilisateur joue à un niveau que vous avez créé. Vous pouvez désactiver cette notification dans les paramètres. Sinon, lorsque d'autres utilisateurs jouent aux niveaux que vous avez créés, vous recevez une notification dès que :

- quelqu'un a essayé un de vos niveaux;
- quelqu'un vous a donné un Bravo;
- quelqu'un vous a laissé un commentaire.

◆ Même si vous choisissez de ne pas afficher les notifications en temps réel, vous pouvez les consulter à tout moment depuis le menu principal.

Retour à la page principale

# Publier

Partagez vos créations avec le monde entier!

Une fois votre niveau sauvegardé, vous pouvez le publier de l'une des deux façons suivantes :

- Depuis l'écran de création de niveaux, après avoir sauvegardé votre niveau, touchez l'icône Sauvegarder / Charger / Publier, puis sélectionnez **Publier**.
- Depuis le menu principal, sélectionnez Roboniveaux, choisissez un niveau et sélectionnez **Publier**.

Publions un niveau! Vous avez un monde entier de joueurs à impressionner!

## Arrivez au bout de vos niveaux!

Avant de publier un niveau, vous devez prouver qu'il est possible de le terminer. Une fois le niveau publié, une capture d'écran de ce dernier est automatiquement publiée dans Miiverse, accompagnée de l'identifiant du niveau et de tout commentaire qui y sera publié.

- Vous ne pouvez publier ni les niveaux démo, ni les niveaux créés par d'autres utilisateurs.
- Avant de publier un niveau pour la première fois, veuillez prendre le temps de lire Informations importantes : Publication de niveaux.

## Gagnez des médailles!

En fonction du nombre de Bravos que vos niveaux publiés ont reçu, vous obtenez des médailles. Plus vos niveaux sont populaires, plus vous recevez de médailles, ce qui vous permet de publier davantage de niveaux. Pour voir les médailles que vous avez reçues, touchez Information de jeu depuis l'écran de vos informations personnelles.

## Supprimer un niveau publié

Pour supprimer un niveau publié du serveur, sélectionnez **Niveaux publiés** sur la page de vos informations personnelles, puis sélectionnez **Supprimer**.

- Les niveaux supprimés du serveur sont également supprimés automatiquement de Miiverse.

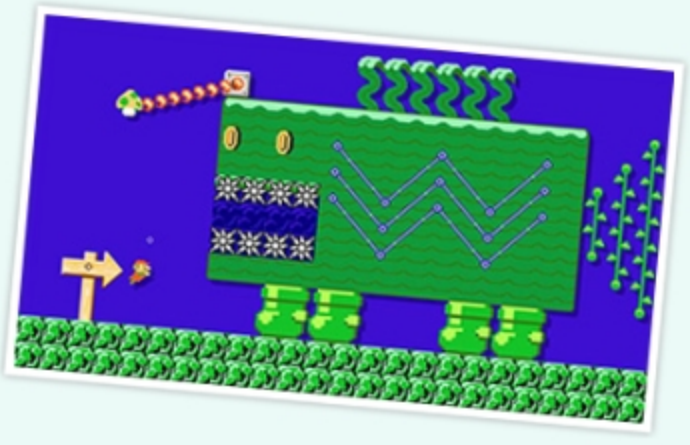
N'oubliez pas que vous devez avoir été dans Miiverse au moins une fois avant de pouvoir publier des niveaux.
Si tout le monde se conforme aux règles, l'expérience n'en sera que meilleure pour tous!

- Pour plus d'informations sur Miiverse, consultez le mode d'emploi électronique de Miiverse. Pour y accéder, ouvrez , allez dans le menu de l'utilisateur, sélectionnez **Mode d'emploi / Code de conduite Miiverse**, puis **Mode d'emploi**.

#2

## Parole de développeur

Pour Super Mario Maker, nous voulions laisser aux joueurs la possibilité de créer des niveaux dans lesquels les ennemis et les différents éléments se verraient combinés de manière totalement inédite, jamais vue dans un Mario jusqu'ici. Nous nous sommes efforcés de laisser aux joueurs un maximum de liberté, afin de les laisser expérimenter.



Vous vous dites peut-être qu'il est difficile de trouver des idées quand on se retrouve devant une page blanche, mais la véritable liberté est une chose étonnante. Jetez un œil à cette capture d'écran à droite, par exemple. Il s'agit d'un niveau que nous avons créé à des fins de démonstration.

Chacun a sa façon de créer un niveau. Donnez-moi cent personnes, je vous garantis qu'ils penseront tous à des moyens différents d'utiliser les mêmes outils à leur disposition. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de faire, donc aucune pression. Il suffit d'avoir confiance en soi, et de voir ce dont vous êtes capables! Dès que vous obtenez un résultat qui vous satisfait, publiez-le! Avec un peu de chance, vous recevrez des Bravos des joueurs qui ont aimé votre niveau. Oh, mais avant de le publier, il vous faut arriver au bout vous-même...

## Jouer

Mettez-vous au défi en jouant à différents niveaux créés par votre communauté.

Si un niveau ne viennent un peu trop dans un niveau, appuyez sur ⊖ à tout moment pour signaler votre mécontentement.

### DAN 10 Mario

Jouer à huit niveaux et utiliser un total de 10 vies. Vous pouvez jouer à ce mode sans être connecté à votre compte Nintendo Network, mais vous ne serez pas en mesure de sauvegarder votre progression dans le Bibliothèque. Si vous vous êtes à court de vies, vous devrez attendre 24 heures pour pouvoir jouer à nouveau. Si c'est difficile, mais les niveaux vous plaisent à chaque fois que vous jouez, alors ça vaut la peine de persévérer!

### Monde des niveaux

Connectez-vous à Internet pour jouer à des niveaux créés par d'autres utilisateurs. Vous pouvez laisser des commentaires ou donner des étoiles à des niveaux que vous aimez. Vous pouvez également signaler des niveaux qui enfreignent les Règles de la communauté. Vous pouvez aussi rechercher des niveaux par différents critères, comme le nom du niveau, le nom de l'utilisateur ou le style graphique.

**DAN 100 Mario**

Une réaction de niveau toujours appréciée!

**Recherche de niveaux**

Trois modes de recherche vous sont offerts!

Touchez ou sur votre écran tactile.

**Informations personnelles**

Consultez vos informations personnelles.

Plus d'infos

**Recherche par identifiant de niveau**

Retrouvez un niveau en entrant les 16 caractères de son identifiant (ID).

**Cette semaine / Sans limite**

Le titre n'est apparemment pas dans la liste des niveaux de Bowsy. C'est le titre que vous avez donné au niveau. Vous pouvez décider de prendre un compte dans la liste. Bowsy a trouvé, à tout le monde, et ne peut pas le faire.

**Mondial / Régional**

Cette option n'est disponible que dans la liste des niveaux créés par Bowsy. Vous pouvez consulter les résultats de la recherche pour le monde entier ou la région à votre région.

**Niveau de difficulté**

La difficulté des niveaux est déterminée automatiquement en fonction du nombre de fois où le niveau a été joué et la difficulté que les joueurs ont rencontrée pour le terminer. Vous pouvez choisir parmi les niveaux Facile, Normal, Difficile, Très difficile et Expert. Les niveaux Très difficile ne peuvent pas être joués par les joueurs.

**Information sur le niveau**

Indique le nom et l'apparence du niveau et présente un aperçu du niveau créateur.

**Informations personnelles du créateur**

Consultez les informations personnelles du créateur qui a créé le niveau.

Plus d'infos

**Statistiques du niveau**

Indique le nombre de vues, d'essais et de fois où le niveau a été terminé et affiche le pourcentage que cela représente. Vous pouvez également consulter le nombre de fois où le niveau a été terminé et le nombre de fois où il a été supprimé.

Si vous voulez jouer de rétudes sur un utilisateur qui a créé 5 niveaux ou plus, appuyez sur ⊕ pour ajouter l'utilisateur sur votre liste d'amis et Facile ★ des sur ce qui est donné un Bowsy.

**% de réussite**

Indique le nombre total de réussites comparé au nombre de fois que des joueurs ont essayé le niveau.

**Médailles / Pays**

Affiche le pays de résidence du créateur de niveau et les médailles qu'il a reçues.

**Identifiant du niveau**

Touchez ⊕ pour consulter l'identifiant du niveau. Utilisez le pour rechercher cet identifiant pour partager le niveau avec d'autres.

**Télécharger**

Téléchargez le niveau afin de pouvoir le sauvegarder dans votre bibliothèque.

**Jouer**

Jouez au niveau.

**Voir les commentaires**

Permet à Mario et aux Mii les commentaires publiés sur le niveau.

**Signaler**

Utilisez ce bouton pour signaler un niveau présentant des problèmes, comme un contenu inapproprié ou le non-respect de la Charte de la communauté. Il vous suffit de choisir la raison pour laquelle vous signalez le niveau, et votre signalement sera examiné par un membre. Des mesures seront prises en fonction de la gravité des infractions.

**Niveaux joués**

Le niveau a-t-il déjà été joué? Si oui, combien de fois? Si c'est le cas, vous avez terminé par ?

**Populaires**

Les niveaux les plus populaires sont regroupés ici.

**Meilleurs**

Les niveaux sont classés par la notation de Bowsy reçue.

**Niveaux montants**

Il y a des niveaux qui sont en vue ainsi tenté le logiciel.

**Vous pouvez obtenir un costume pour ce niveau.**

Quand vous terminez un niveau, un nouveau costume sera ajouté à votre bibliothèque. Appuyez sur ⊕ pour l'ajouter. Vous pouvez également utiliser votre costume dans Level-up & Win ! Ajoutez-le à votre bibliothèque !

**% de réussite**

Indique le nombre total de réussites comparé au nombre de fois que des joueurs ont essayé le niveau.

**Information sur le niveau**

Indique le nom et l'apparence du niveau et présente un aperçu du niveau créateur.

**Description du niveau**

Une description du niveau.

Elle peut ne contenir que 300 caractères au maximum. Mais bon, 300, c'est pas si peu que ça, en fait. Ça devrait suffire.

**Jouer**

Jouez au niveau.

**Télécharger**

Téléchargez le niveau afin de pouvoir le sauvegarder dans votre bibliothèque.




**Informations personnelles**

Consultez vos informations personnelles.

Plus d'infos

**Cette semaine / Sans limite**

Le titre n'est apparemment pas dans la liste des niveaux créés par Bowsy. Vous pouvez décider de prendre un compte dans la liste. Bowsy a trouvé, à tout le monde, et ne peut pas le faire.

**Mondial / Régional**

Cette option n'est disponible que dans la liste des niveaux créés par Bowsy. Vous pouvez consulter les résultats de la recherche pour le monde entier ou la région à votre région.

**Informations personnelles du créateur**

Consultez les informations personnelles du créateur qui a créé le niveau.

Plus d'infos

**Meilleurs**

Les créateurs sont classés en fonction du nombre de Bowsy qui leurs niveaux ont reçus.

**Suivis**

Consultez la liste des utilisateurs que vous suivez.

**Créateurs officiels**

Les créateurs sont approuvés par Nintendo. Vous pouvez voir quels sont autorisés à créer du style sur leur site!

Vous pouvez également voir les créateurs officiels qui sont à la mode. Ils sont sélectionnés par Nintendo.

**Niveau officiel**

Les niveaux officiels sont créés par Nintendo. Vous pouvez voir quels sont autorisés à créer du style sur leur site!




**Informations personnelles**

Consultez vos informations personnelles.

Plus d'infos

**Cette semaine / Sans limite**

Le titre n'est apparemment pas dans la liste des niveaux créés par Bowsy. Vous pouvez décider de prendre un compte dans la liste. Bowsy a trouvé, à tout le monde, et ne peut pas le faire.

**Mondial / Régional**

Cette option n'est disponible que dans la liste des niveaux créés par Bowsy. Vous pouvez consulter les résultats de la recherche pour le monde entier ou la région à votre région.

**Informations personnelles du créateur**

Consultez les informations personnelles du créateur qui a créé le niveau.

Plus d'infos

**Meilleurs**

Les créateurs sont classés en fonction du nombre de Bowsy qui leurs niveaux ont reçus.

**Suivis**

Consultez la liste des utilisateurs que vous suivez.

**Créateurs officiels**

Les créateurs sont approuvés par Nintendo. Vous pouvez voir quels sont autorisés à créer du style sur leur site!

Vous pouvez également voir les créateurs officiels qui sont à la mode. Ils sont sélectionnés par Nintendo.

**Niveau officiel**

Les niveaux officiels sont créés par Nintendo. Vous pouvez voir quels sont autorisés à créer du style sur leur site!




**Niveaux montants**

Il y a des niveaux qui sont en vue ainsi tenté le logiciel.

**Vous pouvez obtenir un costume pour ce niveau.**

Quand vous terminez un niveau, un nouveau costume sera ajouté à votre bibliothèque. Appuyez sur ⊕ pour l'ajouter. Vous pouvez également utiliser votre costume dans Level-up & Win ! Ajoutez-le à votre bibliothèque !

**% de réussite**

Indique le nombre total de réussites comparé au nombre de fois que des joueurs ont essayé le niveau.

**Information sur le niveau**

Indique le nom et l'apparence du niveau et présente un aperçu du niveau créateur.

**Description du niveau**

Une description du niveau.

Elle peut ne contenir que 300 caractères au maximum. Mais bon, 300, c'est pas si peu que ça, en fait. Ça devrait suffire.

**Jouer**

Jouez au niveau.

**Télécharger**

Téléchargez le niveau afin de pouvoir le sauvegarder dans votre bibliothèque.

## Parole de développeur

Bon, on vous assure, que le mot-clé "développeur" est vraiment très utilisé. Vous avez fait quelque chose ? Parole de développeur. Vous avez fait quelque chose d'intéressant ? Parole de développeur. Ce mot-clé est vraiment très utilisé, et on ne trouve pas ça très drôle.

Il n'est même pas utilisé dans les bons sens. Il est souvent utilisé à des fins de marketing. Il est souvent utilisé pour faire référence à des choses qui ne sont pas vraiment des développeurs. Il est souvent utilisé pour faire référence à des choses qui ne sont pas vraiment des développeurs. C'est pourquoi nous avons décidé de changer le nom de notre mot-clé. Nous avons décidé de changer le nom de notre mot-clé. Nous avons décidé de changer le nom de notre mot-clé.

Nous avons décidé de changer le nom de notre mot-clé. Nous avons décidé de changer le nom de notre mot-clé. Nous avons décidé de changer le nom de notre mot-clé.

# Informations personnelles

Toutes les informations sur vous et les autres créateurs!

Dans le menu principal, sélectionnez Monde des niveaux, puis choisissez le Mii d'un joueur pour voir les niveaux auxquels il a joué et les médailles qu'il a reçues. Vous pourrez donc avoir une idée de ce que ce joueur aime comme niveaux!
Si vous jouez à beaucoup de niveaux, un jour votre profil sera peut-être aussi impressionnant que celui de mon ami à plumes! (Le mot-clé ici est JOUEZ à beaucoup de niveaux... Vous vous sentez d'attaque?)

## Vos informations personnelles

Touchez le Mii dans le coin en haut à gauche.

Touchez les zones en surbrillance!

### Mii

Il s'agit de votre Mii.

### Niveaux publiés

Cet onglet présente les niveaux que vous avez publiés. Vous pouvez consulter des statistiques telles que le nombre de personnes qui ont joué à vos niveaux et qui les ont appréciés. Vous pouvez aussi sélectionner **Supprimer** pour retirer le niveau du serveur.

◆ Les niveaux supprimés du logiciel sont également effacés de Miiverse.

### Bravos donnés

Les niveaux auxquels vous avez donné un Bravo figurent tous dans cette liste.

### Niveaux joués

Les niveaux auxquels vous avez joué sont regroupés ici.

◆ Cette liste n'apparaît que dans vos informations personnelles.

### Information de jeu

Vous y trouverez l'historique de votre activité, ainsi que la liste des Bravos et des médailles obtenus grâce aux niveaux que vous avez publiés.

## Informations personnelles des autres utilisateurs

Si vous aimez particulièrement les créations d'un joueur, pourquoi ne pas le suivre?

Touchez les zones en surbrillance!

### Mii

Il s'agit du Mii de l'utilisateur.

### Niveaux publiés

Cet onglet regroupe les niveaux publiés par l'utilisateur sélectionné. Touchez un niveau pour consulter des statistiques telles que le nombre de personnes qui ont essayé ce niveau et qui l'ont apprécié.

### Bravos donnés

Les niveaux auxquels cet utilisateur a donné un Bravo figurent tous dans cette liste.

### Information de jeu

Vous y trouverez l'historique de l'activité de l'utilisateur, ainsi que la liste des Bravos et des médailles obtenus grâce aux niveaux qu'il a publiés.

### Suivre

Touchez cette icône pour suivre un utilisateur. La liste des utilisateurs que vous suivez apparaît sous l'onglet Suivis de la liste des créateurs.

# FAQ

Si vous avez besoin d'aide pour créer et trouver des niveaux géniaux, regardez ici pour quelques conseils!

**Q. Comment puis-je modifier la longueur d'un niveau?**

R. À l'écran de création de niveaux, maintenez l'icône A et faites-la glisser vers la droite ou vers la gauche.

Plus d'infos

**Q. Comment faire pour jouer aux niveaux de mes amis ou de ma famille?**

R. Ajoutez vos amis et les membres de votre famille à la liste des utilisateurs que vous suivez, cela vous facilitera l'accès à leurs niveaux. Les niveaux de chaque utilisateur sont sauvegardés séparément, ce qui veut dire que vous devrez faire de même pour les personnes qui jouent sur la même console Wii U.

**Q. Comment faire pour suivre un créateur?**

R. Accédez à la page de ses informations personnelles, puis touchez l'icône ⚫.

Plus d'infos

**Q. Comment faire pour supprimer un niveau publié du serveur?**

R. Avant tout, réfléchissez bien : voulez-vous réellement le supprimer? Une fois un niveau supprimé, il est perdu à jamais. Si la réponse est oui, ouvrez la page de vos informations personnelles et supprimez le niveau depuis l'onglet Niveaux publiés.

Plus d'infos

**Q. Je ne retrouve plus le niveau que j'ai publié. Où est-il passé?**

R. Après un certain temps, nous devons malheureusement supprimer les niveaux du serveur qui ne sont pas très populaires. Pour éviter que cette situation ne se reproduise, essayez de créer des niveaux auxquels les autres utilisateurs auront envie de donner de nombreux Bravos!

**Q. Que représentent les pièces à côté du drapeau de mon pays de résidence?**

R. Il s'agit des médailles que vous ont rapportées les Bravos reçus des autres utilisateurs pour vos niveaux publiés.

Plus d'infos

**Q. Comment faire pour trouver un niveau à partir de son identifiant (ID)?**

R. À l'écran de Monde des niveaux, sélectionnez **Liste des niveaux**, puis touchez l'icône de loupe en haut à droite de l'écran. Entrez alors les 16 caractères de l'identifiant.

Plus d'infos

**Q. Comment faire pour obtenir plus d'éléments pour mes niveaux?**

R. De nouveaux éléments sont ajoutés au fur et à mesure que vous créez des niveaux.

**Q. Un message s'affiche pour dire que je ne peux plus publier de niveaux...**

R. Au début, le nombre de niveaux que vous pouvez publier est limité à 10. Plus vous gagnez de médailles, plus ce nombre augmente.

Plus d'infos

**Q. À quoi sert l'icône ■■■■ à la page principale du mode d'emploi?**

R. Si vous êtes connecté à Internet, sélectionnez-la pour entrer des codes à quatre chiffres qui donnent accès à des vidéos bonus! Et en ce qui concerne ces codes, vous devriez peut-être lire le livret d'idées...

**Q. Je ne sais pas trop par où commencer pour créer des niveaux...**

R. Commencez par le Défi 10 Mario afin d'assimiler les bases de la création de niveaux, puis téléchargez des niveaux créés par d'autres joueurs et essayez de les modifier vous-même. Cela devrait vous donner une bonne idée des techniques plus avancées que vous pouvez utiliser. Vous pouvez aussi consulter la liste des 10 points importants!

**Q. J'ai passé une très mauvaise journée...**

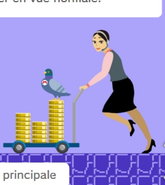
R. Faut pas trop s'en faire! Dans ce genre de situation, il est toujours bon de prendre un peu de recul et de se concentrer sur les choses agréables : le niveau génial que vous avez créé, par exemple, ou bien le créateur que vous avez décidé de suivre, ou encore le Bravo qu'un autre joueur a donné à votre niveau! Autant de petits détails qui font du bien au moral. Et n'oubliez pas, tout le monde ici est de votre côté et on vous encourage!

**Q. J'ai horreur des choux de Bruxelles.**

R. Hum, d'accord... Le rapport avec le jeu ne saute pas aux yeux, mais quoi qu'il en soit, nous avons tous des choses que nous aimons et d'autres que nous apprécions moins. C'est pas parce que quelqu'un déteste les choux de Bruxelles qu'il n'aimera pas les carottes. Il y a peut-être certains éléments que vous n'utilisez jamais lorsque vous créez un niveau, par exemple. Vous pourriez essayer de les inclure dans un niveau, de temps en temps. Qui sait, ça transformera peut-être vos niveaux en carottes!

**Q. Qui c'est, la dame, en dessous?**

R. Elle s'appelle Mary O. Elle connaît tout un tas de trucs intéressants sur ce jeu et elle s'entraîne pour faire les meilleurs niveaux possible! Vous pouvez la voir de plus près en inclinant 😮 (le levier droit du Wii U GamePad) vers le haut. Appuyez sur 😮 pour repasser en vue normale.



# SUPER MARIO MAKER
# 10 choses importantes

## 01
## Choisir un thème

Peut-être imaginez-vous déjà un niveau grouillant de Goomba, un parcours en zigzag ou encore une forêt de trampolines? Les possibilités sont si nombreuses qu'il est préférable d'avoir une idée en tête avant de commencer.

## 02
## S'en tenir au nécessaire

C'est vrai qu'il est tentant d'ajouter autant d'éléments que possible à votre niveau pour observer le chaos qui en résulte! Mais curieusement, les niveaux les plus remplis ne sont pas les plus amusants. Quand il se passe trop de choses à l'écran, le niveau a l'air plus désordonné et ça ne joue pas en sa faveur auprès des joueurs. Les niveaux qui marquent le plus les esprits sont ceux qui fonctionnent bien avec un nombre d'éléments réduit.

## 03
## Se concentrer au maximum

Il n'est pas facile de créer un niveau quand on pense à autre chose. Quand vous commencez le processus de création, évitez autant que possible les distractions. Commencez par vous débarrasser de toutes les choses que vous avez à faire avant de vous installer!

## 04
## Créer un niveau en entier

La première chose à faire lors de la création d'un niveau, c'est de placer tous les éléments importants avant de le tester du début à la fin. Une fois le niveau entier disponible, vous remarquerez certainement toute une foule de petits détails qui vous avaient échappé pendant la phase initiale de création. C'est tout à fait normal quand on se concentre sur une partie plutôt que sur l'ensemble. N'oubliez pas de tester le niveau entier de temps en temps pour vérifier que tout s'enchaîne bien, en particulier pour les niveaux plus longs!

## 05
## Trouver l'inspiration

Que vous vous promeniez en ville ou que vous bavardiez avec des amis, le moindre petit détail peut vous faire vous dire : « Tiens, et si j'essayais de faire ça dans Super Mario Maker? » Dès qu'une idée vous vient, notez-la! Tous les moments où vous n'êtes pas devant votre Wii U peuvent aussi faire partie de la création!

## 06
## Nommer son niveau

Que vous ayez un nom dès le départ, que vous le trouviez en cours de route ou qu'il vous vienne tout à la fin, le nom que vous donnez à votre niveau est important. La légende veut que donner un nom, ce soit donner la vie! C'est peut-être allé un peu loin, mais il faut tout de même reconnaître que le nom que vous donnez à votre niveau lui donne une identité propre. N'oubliez pas que le nom est la première chose que verront les joueurs qui découvriront votre niveau, et ils ne manqueront pas de se demander ce qu'il leur réserve!

Sans compter que le nom que vous choisissez peut également devenir une source d'inspiration. Disons que vous ayez appelé votre niveau « Sommets en folie », mais qu'au moment de le tester, vous vous rendiez compte que l'élément de folie n'est pas aussi manifeste que vous le souhaitiez ; voilà qui donne envie d'ajouter un peu de piment au niveau pour qu'il mérite son nom, vous ne trouvez pas?

## 07
## Faire une critique constructive

Lorsque vous jouez aux niveaux des autres joueurs, ne laissez pas des commentaires qui disent seulement « C'était bien! » ou « Pas plaisant du tout! ». Essayez d'être un peu plus spécifique, en disant des choses comme « J'aime bien l'emplacement des plateformes! » ou « La partie avec les Héros était très dure à passer. », Identifier les endroits que vous avez aimés ou pas est non seulement utile pour le créateur, mais ça peut aussi vous aider à vous améliorer! Plus vous pensez à ce qui fait qu'un niveau est plaisant à jouer, mieux vous progresserez vous-même!

## 08
## Avoir un second regard

Une fois que vous avez terminé un niveau, publiez-le afin que d'autres personnes puissent y jouer. Si vous ne l'avez pas tout à fait terminé, montrez-le à vos amis et à votre famille. Vous avez peut-être imaginé de traverser un passage d'une certaine façon, mais d'autres personnes pourraient le voir complètement différemment! Et en ayant toutes ces perspectives différentes, vous pourrez trouver des façons de communiquer vos idées plus clairement à tout le monde.

## 09
## À la fin de la journée, vous décidez!

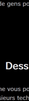
Écouter les commentaires d'autres personnes peut vous aider à remarquer des choses que vous avez oubliées et elles vous donneront souvent de bons conseils. Mais n'oubliez pas que c'est votre niveau, pas le leur! Vous aurez toujours le dernier mot quand vient le temps de décider ce que vous désirez faire avec votre niveau. La seule bonne réponse est celle qui fait votre bonheur!

## 10
## Chadorables

Si votre nouveau niveau vous donne du mal, ou si vous avez placé trop d'éléments dont vous ne savez que faire, vous pouvez utiliser la patte de chat pour tout effacer en appuyant sur ⊖ / ⊖! Cela suffit parfois à faire surgir une bonne idée! En plus, tout le monde sait que les chats sont adorables. Regardez-moi ces petites pattes potues...

... Euh... Enfin, c'est-à-dire que...

Hum. Reprenons. Les chats sont une espèce fière et noble extrêmement populaire partout dans le monde. Il est bien certain que les raisons de cet engouement ne se limitent pas à son côté adorable. De même, une grande partie des niveaux publiés et leurs créateurs sont appréciés pour une foule de raisons différentes. Gardez ces raisons à l'esprit lorsque vous créez vos propres niveaux!



# Maîtriser la création

## Faire face à l'imprévu

Souvenez-vous, lorsqu'un joueur essaie votre niveau pour la première fois, il n'a aucune idée à quoi s'attendre. C'est pourquoi il fera des erreurs et perdra des vies. Mais plus il y jouera, plus il saura comment le niveau fonctionne et il s'améliorera. Les meilleurs niveaux de Mario sont ceux qui rendent cet apprentissage le plus facile et le plus agréable possible.

Lorsque vous jouez à un niveau de votre création, vous connaissez déjà tout à l'avance : le bon chemin à travers le labyrinthe, où trouver les bons objets spéciaux, d'où le prochain ennemi va sortir, etc. C'est pourquoi vous pouvez courir dans le niveau et faire le strict nécessaire. Vous connaissez le chemin que vous désirez que le joueur prenne, alors vous pouvez prendre ce chemin et faire comme si c'était facile. À cause de cette facilité, vous pourriez avoir envie de rendre les choses plus difficiles, histoire de vous donner un peu plus de défi.

Mais les joueurs qui affrontent votre niveau pour la première fois n'ont pas cet avantage. Ils se perdront, manqueront les champignons dont ils auraient eu besoin, trouveront des ennemis ou même manqueront de temps. Si vous ne faites pas attention, ils seront frustrés et abandonneront avant d'avoir découvert la voie que vous vouliez qu'ils utilisent.

C'est pourquoi il est important de penser à quoi un niveau va ressembler pour une personne qui y joue pour la première fois et qui ne sait pas à quoi s'attendre. Vous voudrez peut-être leur donner un peu de chance et ne pas trop les punir ou modifier votre niveau pour indiquer clairement la voie à suivre. Plus vous faciliterz la première expérience, plus les joueurs seront capables d'apprécier votre création!



## Que faites-vous?

Donc, vous avez créé un mécanisme plaisant dans votre niveau, mais tous les joueurs passent à côté. Pourquoi? Parce que le chemin le plus simple semble plus facile, bien sûr! Ou peut-être que vous voyez un joueur sauter en place pendant des heures dans une section plutôt que d'essayer d'atteindre l'arrivée. Pourquoi? Parce qu'ils pensaient découvrir un secret quelque part!

Le truc avec les joueurs, c'est qu'ils ne semblent jamais aborder vos niveaux comme vous l'imaginez. Ils vont jouer au jeu comme ils l'entendent, que ça soit votre façon de penser ou non!

Et quelle est la solution à ce problème? Une possibilité est de rendre le chemin voulu aussi évident que possible ou de bloquer toutes les autres voies afin qu'il n'en reste qu'une. Pour les sections plus difficiles à comprendre, c'est souvent la meilleure solution. Mais dans d'autres cas, vous pourriez vouloir prendre la direction opposée, en gardant le niveau ouvert et en donnant au joueur la liberté d'y jouer de plusieurs façons. Après tout, pouvoir sauter où on veut est l'une des choses les plus plaisantes de la série de Mario et c'est plaisant de trouver des secrets cachés! L'équilibre entre la liberté d'exploration et les défis plus précis à surmonter est la philosophie de base d'un niveau de Mario.

Au final, Super Mario Maker vous donne les outils pour créer presque n'importe quel type de niveau que vous désirez, mais c'est toujours plus plaisant quand vous créez un niveau que le plus de gens possible apprécient!



## Dessiner, raconter une histoire

Comme vous pouvez le voir avec toutes les astuces plus haut, il y a plusieurs techniques que vous pouvez utiliser lors de la création d'un niveau. Plusieurs niveaux s'expliquent en termes de logique et de raisonnement.

Mais d'un autre côté, il y a des niveaux qui se créent presque au complet à partir d'une idée saugrenue ou des niveaux qui sont créés à partir d'une image dans votre tête. Ces niveaux sont des créations plus personnelles et on ne peut pas les expliquer ici.

Mais comme il y a des personnes qui sont meilleures à dessiner de jolies images et d'autres qui sont meilleures pour raconter des histoires drôles, il n'y a pas de mauvaises ou de bonnes façons de créer un niveau. C'est à chacun de nous d'expérimenter, alors essayez des choses et trouvez ce qui fonctionne le mieux pour vous!

Retour à la page principale

×170

# SUPER MARIO MAKER™

000000000 178

Directeur

Yosuke Oshino

Directeur principal

Yoshikazu Yamashita

Planification

Shigefumi Hino

Arisa Hosaka

# Informations importantes

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité (⚠), accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

## Sélection de la langue

Ce logiciel supporte trois langues différentes: l'anglais, le français et l'espagnol.

La langue du jeu dépend de la langue sélectionnée pour la console. Vous pouvez changer la langue de la console dans les paramètres de la console (🔧).

Retour à la page principale

# Informations sur le produit

Manettes

amiibo

Fonctions en ligne

Avis aux parents et tuteurs

Mentions légales

Assistance

Retour à la page principale

WUP-P-AMAE-02

# Manettes

Pour utiliser ce logiciel, synchronisez d'abord au moins une de ces manettes avec la console.

| | |
|---|---|
| Wii U GamePad | Wii Remote |
| Manette Wii U Pro | Wii Remote + Classic Controller Pro |

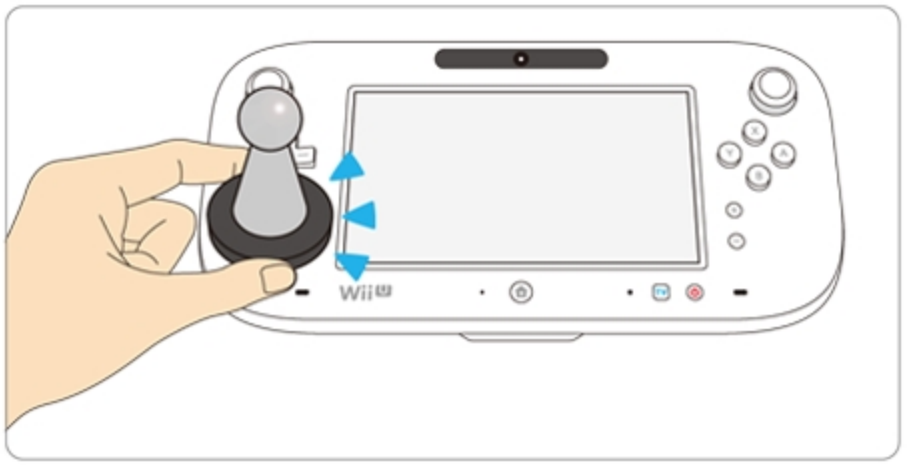
- Un seul Wii U GamePad peut être utilisé. Seul le Wii U GamePad peut être utilisé pour la création des niveaux.
- La manette Wii Remote ne peut être utilisée que dans les phases de jeu et doit être tenue à l'horizontale.
- Vous pouvez utiliser une manette Wii Remote Plus au lieu d'une Wii Remote.
- Vous pouvez utiliser une manette Classic Controller ou encore une manette Classic Controller Pro.

## Synchroniser des manettes

Depuis le menu HOME, sélectionnez Paramètres des manettes pour accéder à l'écran ci-contre. Puis, sélectionnez Synchroniser et suivez les instructions à l'écran pour terminer la synchronisation.

Retour aux informations sur le produit

# amiibo



Ce logiciel est compatible avec amiibo. Pour utiliser un accessoire amiibo compatible, touchez le point de contact CCP (▭) du Wii U GamePad avec celui-ci.

En utilisant la communication en champ proche (CCP), les accessoires amiibo peuvent se connecter aux logiciels compatibles, vous offrant ainsi de nouvelles façons d'interagir avec vos jeux Nintendo préférés. Pour plus d'informations, veuillez visiter le site officiel amiibo de Nintendo : www.nintendo.com/fr_CA/amiibo.

Aller sur le site de Nintendo

- Ce logiciel n'a pas de fonction d'écriture. Il est possible d'utiliser un amiibo contenant les données de jeu d'un autre logiciel sans que celles-ci soient écrasées.
- Les accessoires amiibo peuvent être lus par plusieurs logiciels compatibles.
- Si les données écrites sur votre amiibo sont corrompues et ne peuvent être restaurées, accédez aux paramètres de la console ( ) depuis le menu Wii U, puis choisissez Paramètres amiibo et réinitialisez ses données.

Retour aux informations sur le produit

# Fonctions en ligne

Connectez votre console à Internet pour profiter des fonctions suivantes :

- Publication des niveaux créés
- Accès aux niveaux des autres joueurs
- Téléchargement des niveaux des autres joueurs
- Publier et lire les commentaires dans un niveau
- Réception de notifications

◆ Consultez la section Pour se connecter à Internet du mode d'emploi imprimé de la Wii U pour plus de détails sur le matériel nécessaire pour connecter votre console à Internet.

Retour aux informations sur le produit

# Avis aux parents et tuteurs

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant Contrôle parental ( ), accessible depuis le menu Wii U.

## Interactions en ligne dans les jeux

Restreint les fonctions de communication : partage des niveaux, les commentaires dans les niveaux et la réception de notifications.

## Miiverse

Restreint la publication dans les niveaux et/ou la lecture de commentaires faits par d'autres utilisateurs.

## Navigateur Internet

Restreint l'utilisation du navigateur Internet dans le mode d'emploi.

◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre Classification de l'ESRB dans la fonction de contrôle parental.

Retour aux informations sur le produit

# Mentions légales

## IMPORTANT

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non agréé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier et/ou distribuer un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle.

Copier ou distribuer ce jeu sans autorisation est interdit. Cet appareil dispose de mesures techniques de protection. Votre console Wii U et ce logiciel ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. Une telle utilisation peut être illégale, elle invalide toute garantie et constitue une violation de vos obligations en vertu du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisé rendra ce jeu ou votre console Wii U définitivement inutilisable et entraînera la suppression du contenu non autorisé. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils ou accessoires. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour jouer à ce jeu.

© 2015 Nintendo
Trademarks are property of their respective owners.
Wii U is a trademark of Nintendo.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

3D Sound Effect Socionext Inc.

Copyright (c) 2010-2015 Thomas Fuchs
http://zeptojs.com/

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Retour aux informations sur le produit

# Assistance

## Service à la clientèle de Nintendo

SUPPORT.NINTENDO.COM

### É.-U./Canada :

1 800 255-3700

### Amérique latine/Caraïbes :

(001) 425 558-7078

Retour aux informations sur le produit